



Ancient Ys Vanished



Falcon



■はじめに	2
■アドル・クリスティンの冒険	5
序文	6
1.エステリア薫着	7
2.回想—プロマロック	10
3.死闘	20
4.パレバドの港	25
5.始まり	30
■イース・マニュアル	33
● スタート方法	34
● 操作方法	34
● 主なアイテム	40
● 主な登場モンスター	41
● サウンドについて	47

はじめに

そう、イースは、何をしなくとも、ただ歩いているだけでも、何だかとても楽しい気分になれる、充実したロールプレイングゲームです。

イースには、たくさんの冒険があります。これらをひとつひとつ経らせていくことで、本当の冒険の目的を知ることができるようになっているのです。

より多くの人々との会話が、各冒険の中心となっていると言えます。町・村・野原で出会う人々と話し、あなたは、それぞれの冒険を見つけて、それを達成していくのです。

町・村・森と野原、不思議な壁につつまれた神殿、そして、一寸先は暗闇のダンジョン…イースの世界は実に広いのです。

この世界でくり広げられる数多くの冒険は、きっとあなたを満足させるでしょう。

「私は、素晴らしい冒険を味わってみたい」と言うあなたなら、とっても素晴らしい物語あるD&Gを聞き、ディスプレイを眺め、イースの世界へ無理なく入っていくけるでしょう。

冒険は、少しも難かしくありません。

まず、町の人々とじっくり話して下さい。道ばたで、酒場で、最初の冒険はすぐにわかるでしょう。あなたは、出会う人々と話して、話題や冒険の多さにきっと驚くでしょう。

イースの世界では、だれにでも冒険がすぐにできるようになっていります。「そうか、じゃあやってみよう」と思ったことを、やりたいと思ったことを、そのまま冒険にしていけばいいのです。

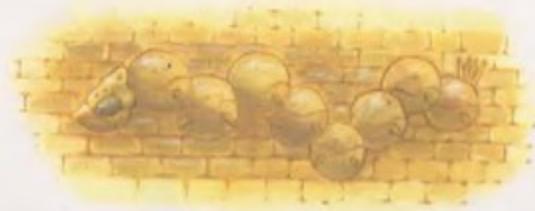
本当の目的は…それは誰にも明かせません。それは、たくさんのお話を通じて、あなた自身がひとつひとつ、数多くの壁をひもといいでけばわかるのです。

壁…決してその壁はやさしいものではありません。でも、難かしいものではありません。あなたが、自分の心からの呼びかけに耳をかたむけ、ふだんそうしているように、現実の生活で生じるいろいろな問題を解決するように、各冒険を終らせていけば、自然に進んでいくのです。

1つ1つの冒険が終わるたびに、きっとあなたは、心が洗われるようなさわやかな気分になっていくことでしょう。

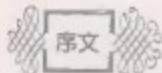
さあ、イースでは、何があなたを待ちうけているのでしょうか？





アドル・クリスティンの冒険





序文

君は、アドル＝クリスティンという名前を知っているだろうか？

アドル＝クリスティン——多をさかのぼること千と数百年の昔、エレシア大陸の西端、エウロペ地方の北東に位置する、名も知れぬ小さな山村に生まれ、16才の時より、63才にしてこの世を去るまで、エウロペを中心とした島外諸地域を旅してまわった勇猛果敢なる冒険家である。

貴しい慶夫の子として生まれた彼は、自他ともに認める快活で何にでも興味を示す好奇心旺盛な若者であつたという。

特に彼は、外の世界についてよく知りながら、ある日彼の村に立ちよつた旅人との出会いがきっかけで、自らも冒険の旅に出ることとなる。

その後の行動範囲は、主となる交通手段が歩きと船だけだった当時の世界では、驚くべきものがあった。

南方はアフロカ大陸の中央部、東方はオリエッタ地方のティグレス川にまで及び、晩年は北の極点を目指した——しかし、これは失敗に終つたらしい——と言われている。

これを見る限りでは、彼の異郷の地に対する冒険心、探究心、そして禮は相当なものだったことがうかがわれる。彼は行くその先々で起こつた出来事を、冒険日誌なるものに記し、それを後世に残していった。

代表的なものとして

「アルタゴの五大竜」

「セルセータの樹叢」

「砂の都ケフィン」

などが挙げられる。

百余冊にも及ぶそれらは、現在彼の生家の地下庫に保存され、西世界をめぐるごとく駆けめぐつた彼とは対照的に、静かに眠っている。私たちは、これらの本を読みことによって、彼がどのような冒険をくりひろげてきたのかを知ることが出来るのである。

これから書かれる物語は、その記念すべき第一冊目「失われし古代王国」の出だし部分を翻訳、小説化したものである。

冒険地は、当や大崩の底に眠るとうたわれる国エステリア。

物語は、彼がその國へ赴くいきさつをあり込みながら進んでゆく。

光と闇が、いまだ混沌を極めていた時代。彼がその肌で体験したことを、彼自身になつたつもりで読んでいただきたい。

1. エステリア漂着

その日、間に大いなるドゥアールの潮騒を望む、ホワイト・フォーンの砂浜は、昨日の嵐とは打って変わって、穏やかな朝を迎えるようとしていた。

浜辺は、一面の白い雲に包まれてあり、一寸先すら見えぬ状態である。

その白き世界の中を、さざ波の静かなる音だけが絶え間なく鳴り響いている。やがて、その霧の中を、山側から肌寒い風が吹き、砂浜の北に林立する木立をやさしくゆずるとともに、霧を海の沖合の方へと押し流しはじめた。

途端、砂浜の視界は開け、いまだ夜の暗闇の濃い西の空に、双子の月の姿が浮かび上がつた。

その間に、風のなごりである黒雲の断片がガカリ、東へ東へとみなびてゆく。東の空は、藍から紫、紫から朱と色を変え、今までに屬が昇ろうとしていることを告げていた。

雲はすでに、砂浜から姿を消し、砂浜は東の朱の光にうっすらと染まっている。それはまるで、ルビーをちりばめたような鮮やかなものだった。

このホワイト・フォーンの砂浜は、エステリアの南方、トゥテップ島の南端にあり、東西に細長く、弓のようなゆるやかな弧を描いている。

その長さは、1クリメライ(約1.2km)に及ぶといふ。

地図にしてみると、この砂浜は伝説にある一角獣の角のように見えるため、浜に住む人々はこれを「コニコーンの角」とも呼んでいる。

砂浜の幅は、潮の満ち干によって20メライから40メライ(1メライは約1.2m)の間を往復し、その北側には、うつそうとしたジャンブル島のほか全島に渡って広がっている。(実際、エステリアはその半分以上を森であおわれている。)

砂の色は、他では珍しい白色で、半分以上が白玉が含まれている。そのため日の光によく反射し、朝夕には、空が青ではない限り、朱色に染まるのである。

その朝やけによく乾えた砂浜の上に、アドルはボロボロの衣服をその身にまとひ、うつむけになつて気を失っていた。そのまわりには、大小いくつもの木片が散らばり、表は全身びしょぬれとなつていて。

彼はビクリとも動こうとせず、ただ白い砂浜の上に、ぐつたりと身を横たえていた。

やがて東の空より日が昇りはじめ、潮を砂浜を森を、そしてはるか北にそびえ立つ岩山を帯び出した。

森の中で、ヨナキドリが「まだ長い昼が始まつた」と高い鳴き声をあげ、自分の巣へ帰つてゆく。

エステリアは今、初夏の時期を迎えていた。



今の時期、エステリアの夏の長さは彼の2倍以上となり、更に夏の日には3倍になると書かれている。夜行性の動物にとっては、この時ほどいやなものはなかった。

アドルが意識をとり戻したのは、その長い夏の3分の1が過ぎたころだった。満ち潮の波が、彼の足元をわざわざにぬらし青く澄み立った空を北へと向かういわし雲の影が、彼の上を通り過ぎてゆく。

風は暖かく、砂浜は潮の香に包まれている。

アドルは、とりあえず波打ちざわを離れ、木立の方にむかって歩き出した。髪の毛は、塩水にぬらしたため、パサパサに乱れ、顔は疲れきった表情を見せていて。

砂浜は、上から太陽と下の砂地の擦りカスによって、かなりの暑さになっていた。

アドルは不意の中に入り、木の幹に手をかけるとともに、ぐらりと倒れた。すでに動く力もなく、彼の意識は宙を浮いているかのように不安定だった。目の前を火花が散り、吐息気にしてくる。海水をたっぷり飲んだらしい。息は荒く、体中は癪でなぐられたかの様な激痛が走った。

ここがどこなのかなりだかつたが、とにかく今は体を休めることに彼は決めた。そして日が真南にささぬ、彼はようやく立ち上がった。いくらか体に痺れが残っていたが、なんとか動きまわれるることはできた。

彼は砂浜に出て、その辺を歩いてみた。

先程、自分が倒れていた所は、満ち潮の中に隠れている。

「あのまま、気付いていないかつたら……」

アドルは少し背筋が寒くなつた。

水平線の上には、万年雪をかぶった山々の連なる島、いや大陸が見える。それを見た途端アドルは、ここが一体どこの島か知ることができた。彼は、あとといままでの旅路をあの大陸にある港町でござごし、昨日このエステリアへ船で

渡ろうとしたのだが、途中美しい島に迷われ、この砂浜に迷着したのである。彼は、迷路を走して後ろの景色を見た。

森のさらに奥に巨大な岩の断崖が立ちはだかっている。

「エステリアにかの山あり」と書かれているフレシエス山である。その頂上には、直径が200メライという巨大なクレーターが、そしてまだ、古き時代の神殿跡もあるという。



アドルは、しばらくその山をにらみ続けた後、砂浜にひざをつき、その手に砂を取ってみた。

他のどの国にも見られない、綿玉はじりの白い砂。

彼はここが、自分の目指して来た國エステリアであることを再確認した。

そして、大陸の方を再び見つめ、自分にここへくるきっかけを与えてくれた人々のことを思い浮かべていた。

2. 回想——プロマロック

時は、アドルガエスティアに潜伏する三週間ほど前にさかのほる。

その頃彼は、白蝶の多くの立ち並ぶ街道を、西の頂上めざして歩いていた。天気は上々、初夏の季節を迎えた、この辺一帯は新緑の香がいっぱいに立ちこめ、空にはヤマタカの親子が、その広い羽根いっぱいに風を受け、高々と大きな円を描いて飛翔している。

日はすでに南にさしかかり、山の尾根からは、かけろうが立ちのぼっている。アドルは、道端の大木のそばで小休止すると、上にはあつていたジャンパーを脱ぎ、それをクルクルとまるめて、皮革のザックの中につめた。とでもじゃないが、上着など着てはいられないほどの體気になっていたのだ。

ザックの中から皮革の水袋を取り出し、一口飲む。水はもう半分も残っていない。

「肩上まで持つかな!?」

そういう想いながらアドルは、水袋の栓をしめザックの中にしまった。この先、水の出る所は川の源流にしかないと、ふもとの村で聞いていた。

ひたいの汗をぬぐい、一息ついたアドルはザックを肩にかけ、立ち上がると、再び西へと登りはじめた。

夜暮の村を離れて早一年半、南へ南へと冒険の旅を続けていたアドルは、すでに二つの国境を越え、当時エウロペの第一をはかつて、ロムン帝国のグリア地方に足を踏み入れていた。

アドルは、その地方でも最も大きな港町、ロムン帝国の交通の要所であり、海外の國々と通ずる貿易の町でもあるプロマロックへと向かっていた。

アドルとしては、その西の港町には向かはず、今朝がた立ちよつた村をへて、さらに南へ駆け街道を進み、見渡す限り砂漠だというスハラ砂漠へ向うつもりであった。が、その村で、今度は砂漠は北極を中心として激しい戦いが行われていることを聞き、やむなく西へ向かうこととしたのである。

そしてそこから船で、北西の島々や多島海へおもむく、それが彼の今後の冒険の予定であった。と言っても、これまでに彼は冒険と呼べるもののは一度も体験していなかった。

ドラゴンとの戦いや魔宝の隠された城での冒険など、夢のまた夢。そんなウワサ話は、どこへ行っても聞かれず、今の彼は町から町を点々としており、その町で販するための金をかせぐ、そんな生活をくりかえしてばかりだった。

しかし彼は、こんな生活をけつこう楽しんでいた。人々の豊かな出会いも、

その一つに入るが、何といっても、あらゆる世界のめずらしい話が聞けるということが楽しめた。広大な原野、燃える火、砂漠のしんきょう、どれもこれも彼の心を高ぶらせた。

いつか自分もその話のある町へ行ってやる。その心が、彼に旅を続けさせていた。

鉢の頂上にアドルが着いた頃には、日は西へカたまきつつあつた。

アドルは、村人の言った、わき水の出る池のふちで水桶に水を入れ、かわいだのどをうるおしている。

小さな池のまわりは、ちょっとした展望台となつてあり、まわりの情景が手にとる様に見えた。南と東は一面の山で囲まれ、はるか南には万年雪をかぶつた山々が連なっている。その反対、北の方にはドゥアール番組目に入り、西側にはプロマロックの港町が見えた。この雰囲気のせいか、町には全体的にカサミガタカタリ、ハッキリとした景色は見れなかつた。ただ、港に停泊する船と、数えきれぬ程の白壁の家々、そして町の西の山の上に立つ灯台が、うつらうと見えるだけである。

「あれが、プロマロックの港町か」

アドルは大きく身ぶりをしき。

町の大きさと、そして何よりも見はてぬ程の広さに、これから何が起きそうか期待が胸の内からこみ上げてきたのだ。

彼はザックを肩にかつと足早に、ふもとの町をめざして歩きはじめた。

その町にアドルが着いたのは、日も沈み終えた頃のことだった。

町の家という家の玄関先にたいまつがかかげられ、モザイクタイルの道が明瞭と綺らしく出される。

アドルはこの町にきて、まずこの道に目をくぎづけにされた。様々な色づけのされた細かな石は、すき間なくしきめられ、鮮やかな模様を作り出すと



もに、どこへ行けば宿があるのか、どの家に誰が住んでいるのか、などの標識や表札のカタチをはだしていたのである。

これなら初めてこの町へ来た人でも迷う事はないだろう。

アドルは感心しながら、宿の緒の締められてある方向へ進んだ。今日一晩は、ゆっくりと休み、翌日の朝食をするつもりだった。

宿に向かう途中アドルは、この町には異邦人の多いことに気が付いた。

肌の色の黒いアフロカ人。

顔の半分を布でかくした女性は、オリエッタの出身だろう。

中には、顔にイレズミをして、異様な言葉を話す者もいる。

彼らのほとんどは、この町に商談にやって来た商人たちであった。彼らは、この町の外や町外の珍しい品を求めてやってき、それを安く買い取ろうと必死なのだ。

また、道化師や奴隸たちの姿も多く見られた。道化師たちは、人のよく集まる中央の広場や通りで、手品や動物を使った芸を見せて人々をわかせている。奴隸はアフロカ人に多く体のあちこちにムチの打たれ跡が、高々しく残っていた。

そんな人々の行き交う大通りをアドルは、宿屋へと向かっていった。

「いらっしゃい！」

宿屋の主人は、読みかけの本を廻し、ロビーへ入って来たアドルを笑顔で迎えた。

石の柱に囲まれた床と壁の粗末な宿屋である。ロビーには、アドルと主人の他には誰もいなく、中央に小さなテーブルといすがあるだけだった。泊まり客もそんなにいないようだ。外のにぎわいひとつ違って進って、ここはシンとしていた。

しかし、こんな宿屋でも、アドルの村の家と比べれば、豪華なものであった。「一晩だけ泊まりたいのだけど」



アドルは、主人のいるカウンターにつくとザックを肩から降ろした。

宿屋の主人の名は、ピクセンと言つた。

彼はもう40は過ぎているだろう。腹は、まるで匠馬のようにふくらあがり、その口とあごに白毛まじりのひげをたくわえている。

「泊まるだけなら30テニル、夕食と朝食を付けるのなら、それに5テニル上のせだ」

体のわりには、かなり高い声である。

「それじゃ、食事付の方がいいや」

アドルは、ふところから金を出し、カウンターの上に置いた。手持ち金は、あと10テニルにも満たない。

「どこから来たのかね？この町の者ではないようだが……」

アドルが君帳に名前を書いていた時、ピクセンは彼のなりを見ながらだしねた。

麻地のシャツとズボンに牛皮のジャンパーという男は、この辺ではあまり見かけないと言う。

ロムン帝国の人々は、主として、羽や毛皮で作られた、長くてゆったりしたものに身にまとっている。ピクセンにしても毛綿のシャツの上に羽のトーガをはおっている。

「北東に遙くはなれた国から」

「ほう、どのくらい遠いのだがね？」

「馬で10日といつた所かな」

「それはまだ、さぞかしここまで来るのに苦労したじゃろう」

「そうでもなかつたよ」

アドルは宿帳から顔をはなし、ピクセンから部屋のカギをもらつた。部屋は3部だと言う。

「それで、これからどこへ向かうつもりなのかな？」

部屋へ案内するピクセンが、階段をのぼりながら聞いた。

「一泊、北西の方に向かおうかと思っているけど」

「そうかい。だったらエスティリアだけはよしておいた方がいいぞ。何しろ、あそこは祝われた国だからな」

「祝われた国!?」

部屋に進むた時、下の方で声がした。客が来だらしい。

「興味があるのだったら、夕食の後ロビーに来てなよ」

そう言ってピクセンは、早足で階下へ駆けでゆく。宿自体、相当のボロなので、歩くたびにミシミシと音がする。

アドルは、とりあえず夕食まで部屋でゆっくりすることにし、カギを開けて中へ入っていった。

夕食を宿の一階にある食堂ですませたアドルは——ちなみに今日のごん立は、タラのムニエルにホタテのスープ、パン2切れとミルクであった——さっそくピクセンの待つロビーへと向かった。

ピクセンは、小さなテーブルの上に紅茶を用意し、エステリアの事について、彼の知る範囲で教えてくれた。

エステリア、そこはこのプロマロックの港町と、ドゥアール港をはさんで北に40キメライの所にある小さな国である。

この国の北側には、驚くべき景観が広がっている、と宿の主人ピクセンは言う。

「実際に見た訳じゃないが、あの国には直径200メライもの巨大な穴が広がっているそうだ。しかもそれは昼夜落ちだせいで出来たワケではないそうだ」「では、一体何だって言うの?」

「そこまでは、わしも知らんよ」

ピクセンは、お手上げといった身ぶりをして見せ、続けて話した。

「あの国が、祝われた國と言わればじめたのは半年くらい前からだった」

エステリアは、その巨大穴を廻る断崖の山に、いくつかの坑道を持ち、銀や他の鉱物の産出地として名を上げていた。つい最近までは、このプロマロックとも貿易を続けていたという。

しかし、いつの日にかそれは、糸が切れたかのように、アツリと絶ってしまったのだ。
「おかしなもので、エステリアにむかう船はみんな、風にあって船のもぐと消えてしまふんだ。おかげで、今、商人である國と取り引きしようなんて奴はないくなつしまつた」

ピクセンは、紅茶を一気に飲み干し、もう一杯自分のものにつぎだした。

アドルは、ただ呆然としている。

「気にせんでくれ、これはサービスのうちだから。それとも君の方が良かつたから?」

アドルがさつきからあまり紅茶を飲んでいないのを気にして言った。



「あ、いや、こっちでいいよ」

あわててアドルは、紅茶を飲んだ。ピクセンの話に夢中になって、そんな事はずつかり忘れていたのだ。

「それで、原因はわからないの?」

アドルの問いに、ピクセンは首を横にふった。

「だめだね。何人もの奴らが、それを調べようと、あの国へむかつたさ。しかし解一人として戻ってこなかつたよ。」

しばし沈黙が続き、やがて話題を変えようとピクセンが口を開いた。

「ところで、明日からはどうするんだい!?」

「この町で仕事を探すよ。ここから北に向かうとなれば、当然船便はかかるだろうし、どこかいい所、教えてくれないかな?」

ピクセンはあごひげをなでながら考える。

「そうかなあ、もし力に自信があるんなら、港の船の荷物を運ぶ仕事がいいだろう。俺も昔はよくやつたが、あれはいい金になる」

ピクセンはニヤリと笑う。

「じゃあ、それにするよ」

「明日、オレが港まで案内してやるよ。今日は早く眠った方がいいぜ。なにせ、行つたその日から働くことになるからな」

そう言ってピクセンは、紅茶の入ったボットとカップを片づけはじめた。

アドルは彼の言葉に従い、自分の部屋へ向かっていった。



翌朝アドルは、久しぶりのベッドの上で、目を覚ました。ベッドの上で寝るなど1ヶ月ぶりのことでの、いつもは野原や家畜小屋の片隅の干草の上で一夜をすごしていた。

窓を開けると、まばゆい朝の光が差しこんできた。島が近くに見え、沖合には朝の漁船から戻ってきた漁船の群れが見えた。

また、大型の貨物船が、沖の方へ出航してゆくのも見えた。

アドルは、水平線を横へとながめ、やがて北の方角で視線をとめた。

北の水平線に異様な形のした物が浮かんでいた。それは島だった。島の中央には、村やら港のよろんなものが見える。

「あれは……悪魔の塔?」

アドルは昨日のピクセンの船の中に、フレーターの近くに立つ岩の塔のことを思い出した。そこはプロマロップの人々から“悪魔の塔”と呼ばれていた。

ドアがノックされ、ピクセンが中に入ってきた。

「あう、あはよう。ずいぶんと早起きなんね。朝食が出来とるぞ。さぬないうちに降りてきな。今日は港へ……」

と音もなく、ピクセンはアドルに腕を引きよせられ、窓辺についた。

「これは珍しい。エステリアをこうもハッキリと見れるとは」

ピクセンは本当に驚いたといつた声を出した。このプロマロップとエステリアをはきむドワール君は、別名“カズミの島”とも呼ばれ、エステリアはいつもカズミを通してしか見ることができなかつたのだ。今日みたいにハッキリと見えるのは、月に1、2度。悪い時は3ヶ月もの間、カズミしか見えないという。

「いいたいあの塔は、高さはどれくらいあるの?!!」

あもひろにアドルは書いてみた。

「船のりの話では、だいたい2,300メライはあるって言うぜ」

それに対して、あま

りに巨大。昨夜聞いた

時、彼はそれほど大き

なものではないだろう

と思っていた。が、実

際あるなものだとし

……。

アドルのエステリアに対する好奇心は、ますます高まっていった。

昼すぎ、アドルはピクセンに連れられ、港



を訪れていた。そして、その責任者であるノートンに会い、しばらく語り合ってもらう事にした。

ノートンは、ピクセンよりは若く、立派な体格を持っていた。気さくではがらかな性格は、他の水夫たちに好かれ、信頼も厚かつた。

そんな彼に、アドルはすぐになじみ、気軽に話し合える仲になつていつた。

仕事が終り、夜となるとノートンは、水夫たちを囲んで、その船上で海外を旅したこと話を語り合っていた。アドルは、いつもその樂いに加わり、ノートンの旅の話にいつしか聞き惚れていた。

そんな生活が何日か過ぎた頃、アドルは、ほんやりと水平線の上に浮かぶエステリアの影を見つめるようになった。

魔の住む島と言われようとも、一度は行ってみたい。そう思うようになつていた。

「何だ、何が何なものでも見えるのか!」

アドルの背後から、ノートンが首を出した。

「いや。すぐ仕事に戻るよ。」

アドルは、意図へ戻ろうと走り出した。

ノートンは、アドルの見つめていたものをしばらく見つめ、そして走り去るアドルを目で追い続けた。

その夜、多くの水夫たちでにぎわう港の食堂で、ノートンはアドルの横に腰かけた。

食べながら、ノートンは話はじめる。

「今日、エステリアの方をながめていたな。」

ノートンのいきなり

の質問に、アドルは少

し面くらつたが、やが

て静かにうなづいた。

「やめときな。あの國

へ行きたいなんて思

るのは。下手すると命を

落としちまう。」

アドルは、夕食を食べる手をとめた。

ノートンは、力まわ

ずガツガツと食べ続け

再び話はじめる。



3. 死 間

時 は 現 在 に 戻 る。

アドルは、軽い體氣のホワイト・フォーンの砂由々、車へ歩き続うつした。長さ1ワーメーイしかないこの砂由々は、20分もあれば、全てを歩くことができた。

アドルは、西洋の車道に立ちはざめる赤茶けた古前の見える崖の前に立つていた。

崖よそこよりカーブを描いて、さらに彎こつて、る。

この先がどうなつてゐるか見てみた、と彼は思つたが、カわききつたのとがそれを許さなかつた。ヒヒヒと人傷を負つたような鳴みのせるそれふ、彼の声を出すことすらで声なくさせて、だ。

やむなくアドルは、足を探さため足を森の中へおこさせた。

最初からこうすればよかった。

アドルは、そんなことを心の中でつちやぎながら、ダゾンチ森の中へと入つていった。

崖邊に森の中はすげしかつた。

森は主として針葉樹が多く、地面は昨日のあひどしや暖りで相当ぬかるんでいた。

森よシンと静まりかえつて、た。普通こう、つた所では、鳥のさえずりなどが聞こえるものだが、ここでは、波のぬかるんだ海を歩くビチャ・ビチャという音、カーン。

そのまま海へ出でていらう、水の渦れる音が彼の耳に入つてきだ。先を急いでみると、崖の上、ミガ石から左へと流れていだ。



足でまた、で流れるほとのにさないは、手にすぐつてみると冷だかつたが、ひとくにござつた。

アドルは、右手の手の裏に口かつて歩き出した。気分もしないうちご森が開け、象が彼の目の前にあらわれた。

直径もメートル程の円形の地盤。その底からはこんこんと水が湧き出でて、る。

アトルは象のふちにひざまづき、両手しつばハニ水をすぐつて、飲みはじめた。

冷たい水が、のどをスープ通り、腹の中に注がれる。その冷たさは、アトルの頭が痛くなるほどだつた。

水をがらぶく飲み、一息ついた彼は、そのまま後ろに腰を降ろし、ぬれた手をポロボロにならう服で心いた。そして、よく見ると体中こな傷を負つてゐることに気が付いた。

多分、港の中で船のもくすと、もまれた時につけたのだろう。

ちよつと、みるな。

アドルは上着を脱ぐと、それを腹で洗い、タオルがわりにして、体についた傷をぬぐ、ほじめた。くらうな傷でも、肩帯くらう、とあかなければ、あとで強制風にかかつてしまふ恐れがあるからだ。

それが終ると、アドルはヘルヘにつけたナイフを取り出した。

そつて、それで真っすぐ伸びた細長い、木の枝を切り落とし、皮剥をはんだ。皮はその樹皮で縄を作ると、枝の先にナイフをつす、それを巻きつけた。

簡便なヤツを作つたのである。

プロノロックの忠明
で黙つてゐる間、彼は
エヌアルノに開するい
ろいろな情報を、水夫や
商人たちから聞いて、
だ。

その中に、エヌアル
ノには、様々なモンス
ターや猛獸が生る所に
うつついて、とい
うものがあつた。

彼のエヌアルノを
我がもの候で動きまわ
り、人々を襲つてゐるといふ。



エヌヌヌへ行くな。武器が絶対必要だ。私もがそう感じた。

手作りのヤツを片手に、アトルは今度は「」を下りはじめた。
この「」の下で、反対があることに気がつく。そう自分で音一間かせてあり、ゆく。

小川は、ゆるやかに下り、ほんの少しだが左へ道を描いてあれている。アトルは、その流れに従って進んでゆく。

森の中よ「あ」を響わせず、ソノとしてあり——のせせらぎとコトコトの歩音が囁り渡つてくる。

その静けさが、あまりにも不気味だ。アトルは早くこの森をぬけようとして、抜くテネギを迷った。

と、その時、右き力でガサッとしてみのゆれる音がした。

アトルは、思ひがけないの「」を音のした声にむかう。身構えた。が、森中に何かがより力なり、胸元から震ふれた。

彼の胸元には、赤、毛の大太が車であり、その鋭い牙を、遠近鏡とともに立てようとした。

と、つきに彼は飛び起き、背に革で包まれたボルを振り落とした。と、同時に胸中に激痛が走る。

リーボルは、ぶり落とされた刃場、爪を立て、アトルの胸中にらぶの細長い歯をつけたのだ。

背中が、ぼるるように熱くなり、髪打っているのをアドルは感じていた。

ボレは、アトルの目の前に2匹、3匹とあらわれ、6匹目が現るとなつた。彼らは、のどの奥から不気味なうなり声をあげ、いかくしている。

この状況は、どう見てもアドルの方が不和だつた。

剣、柄とアトルの頭は、地面に倒され、さまれてゆき。しばらくすれば必定多量で腹膜不全となり、リーボルのえいきとなるだろう。

アトルと3匹のリーボルは、今は、そのまま死んで寂かにあって、悲。

アトルは、ヤレを6匹の方にむけ、一步歩進びさして、やだ。

今は戦うべきでなかつた。人のいる所へ向かってでもただり、そこで危険を負わぬ以外、彼に勝ち目はない。

腹に横顔に、彼は後退を助けてゆく。

背中からあわれる面が足をつむいで立ち、彼の足跡の中に、さまでいい。

リーボルの歯が、たまりかねてアトルに飛びかかった。

アドルは、腰をかがめ、リーボルののど元めがけてヤリを突きさす。それは見事に命中し、先走つたボルは、声にならない、山び声をあげて倒れた。

これを見た他のも感は、腰を下ろす。だが、再びノックされ、またきた。

アドルは、額に汗をこぼませ、壁を飛んでいた。あと10分もまだば、彼は動くこともままならぬ、状態になるだろう。

リーバ、どちらはそれをねらってた。

「」は、すでに通じて離れていた。彼は沙浜の方へ、ゆっくりと歩いていく。

カット日差しが、まばゆくなつた。砂浜に出でるのである。

アドルはすでに、歩くこともつらくなっていた。彼はさらに衰くなり、全身がみれになつてゐる。

「こんな所で死んでしまさカ

そらの心の中でぬるアトル、だが、体力はもう限界に近かつた。

「」は、たちよ分解して、アトルを跳ねうつしてやつた。一気に飛び方力あり、とどめをさそうと、つのである。

アトルのまわりを、ボレたちが、くるくると回り始める。アトルは歩くことをやめていた。ヤレを水平に構え、との方向から襲われてもいいように、神经を集中させた。

1匹がえまると同時に、らぶよアトルが飛びかかってきた。

アトルは、最後の力をふりしきって後に飛び、真一文字にヤレをふる。

1匹の目と、もう1匹の腹部を、ヤレは壇に切りさいだ。苦虫眼には至らぬ力つたが、その2匹は

吸血鬼死し、身もだえして砂の上をはつた。

しかし、これでアトルの危険を去るのみ、彼はその壇にヤレと倒れた。

残つた3匹のリーボルの口元から、よだれ



がれはごめ、3匹よアドルに近づこうとした。が、その時、西の方から大音響が鳴り渡ってきた。

そこには、十人もの男たちが、手に手に棒や太鼓を持って近づいてくるのが見られた。中には、もりや剣を待っている者もいる。

鬼のね新手は、匹はアドルから離れ、足速に森の中へと進んでいった。

遙のく悲鳴の中で、アトルは誰かに抱き合はれられるのを覚えた。

「あー、しつかりしろ」

うけ目を開けて見るが、ほやけてて何も見えない。ただ声だけが聞こえる。

「これよ、ひどい雰じや」

「わがれた声が言った」

「とにかく家に連れていく。今なら、まだ助かるかもしれない」

よく通る甲の声を最後に聞き、アドルはそのまま意識を失った。



4. バルバドの港

長い運舟とした振りから覚めた時、アドルはふかふかのベットの上に寝かされていた。

「あお、気がついたかね」

ベッドの枕元に座っていた白髪の老人が、アトルの顔をのぞきこんだ。

「こ、ここは——」

アドルは、困分でも驚くくらいのカラカラ声を出した。

「アトル、ついに病院しやよ」

老人は、しづがれた声で呟えた。それは、あの静浜で聞こえた声と同じものだった。

「オレよ、助かったのか？」

「ああ、毎日見張り番

が、お前さんを見

てね、急いでかけつけ

さんじやよ。えらい災

難じゃったな」

老人は、団下に顔を出し、雪崩場に力むを作ってくれよう言いつけ、アトルに向かって食へた。ものはないかと聞いた。しかし、アドルはそれほど食感もなく、首を横に振った。

老人は、何ヵ袋のつくるものを2、3つ持ってきてくれと、ナギしてトロを閉めた。

「少しは栄養になるものを取らんと、元気にならんぞ」

老人は心配そうな顔をして、しそに腰を下す。

「そういうばは、まだ互いの自己紹介がまだであったな。わしは、このバルバドの町をさめてあるアード、ごや」

「オレはアドル。アドル＝クリスティン」

「アトルは、どこからきたのかね？」

「南から、プロマロックの港町から」

アトルは、それを聞いて迷路、信られないといつて顔をした。

「プロマロックじゃと!? あの他の結果を破ってきたというのか!?」



れば、あやつを席に出させてやるのだが。

アトルは、アントーとスラフの心の内を窺ひなかつといえ、彼らを苦しめてしまつた事をくる。だ。

それからさ旦後、アトルの懐よオッカリより、その日彼は港の方へと歩いていた。

ハリバードの物は、プロコロノフと比べるとかなり、よく、かつて船物でいふはいまって、た石造の色画は、半分くちはてている。

船、芦場には大型の船はなく、さな渔船が20隻ほど、仲良く群をならべて停泊している。

鉛船をなげて、るアトルこ声をかける者ぞ。だ。

スラフである。

彼はこの港の責任者であり、全ての渔船を見る所員でもあった。

渔船は、日の出港と日の入り港にこままで出で、昼間はずつと港につけ放しにされていると、スラフは、アトルに答えた。

「この辺りや向かよくとれるんです？」

「何でも取れるよ。裏肉にも他の船界の名手まで至る所の漁が、ここらのゆ合に飛れてくるんだ」

「やつぱり、ここのプロコロノフへむかふうとすれば島にあつてしまふのか？」「ああ、10日前に、タバの島からきた男が勝手に船を持ち出して、まづけなく各島に迷ひわらまつたよ。

2人は静かな夜下りの港を轟轟の音へと歩いていた。

水平線の上に、ボンバルリとグリアの山々が見える。そのふもとに、プロコロノフの堀が広がっているはずだが、はつきりと見えるわけではなかった。

「プロコロノフの様子はどうだったね。初めてだつれど、ああ、うんは！」
スラフは、タバの方を見ながら呟いた。

「うっこぎやうかでつたよ。君には、色んな國の人々がいましたし、進は入る船、出る船でごつたがえてました。はつきり言ってめんぐらいました。あのようはにぎやかさは自分の村では絶対の祭りの時ぐら、だつたから」

「それじゃ、あの魚場では、君は田日あたり気分だったわけだ。
「それは、くらなんでも、田日があたりだつたら疲れてしまひますよ」

「それもそうだ。
2人は、ふき出して大声で笑った。

と、その時、街の中央のやぐらの上でドラの音が響いた。
「いかん、怪物どもが来たぞ」

スラフは、さばやくやぐらの方へ走つてゆき、アトルもそれについていった。

「どの方角からだ、敵は？」

スラフは、高さ20メートルのやぐらをスレスレと見り、うを打ちならした男にさすれた。

「北の方角、カーロイドが20人です」

スラフは、邊鄙境でその方向を見つめた。面白い体のいい人族カーロイドが20人になって、冬と「レット」を結ぶ道を並んでくる。

「奴らめ、まだこの前のことに、こりていな様だな」

スラフは、鹿の頭をアントーに見せた。

「私は、われら一族の施療をとるため、君の所へ行く。君よ、ここで待ってくれ」

「もし、にも歓迎して下さい」

スラフは、ノーナ第7アントーの頭をなでた。

「気持ちが受け取つてあるよ。君はこの地に召入だ。その客人を危険目にあわせたくない。わがてくれ」

アントーは、いかなるうなづきだ。スラフは両面笑顔を解け、やぐらを握りつけた。

スラフは、中央広場に集う、アントーの仲間たち、武器をその手に持つと、盾を引いて走れて北の方へとむけた。

やがて怪物たちとスラフたちと、通り上で激しい戦闘が始めた。相手20に対し、こちらは30。力の面でもこちらの方が上まつてあり、戦闘は一気にこっち側が有利。怪物たちは、「ラーラになつて北へと逃げていつた」。

アントーは、やぐらを落し、スラフの、るむりへ走つた。

スラフたちは、それそれが軽い、ケガをして程度がさんでいた。

アントーが近づいてくるのを見て、スラフは手を上げて振つた。

「以外と、あつさりケンガきましたな」

「な、なあそこが力れば、あ、つながり市子も四脚！」

スラフも、そう言つて笑ふ。白分の妻の名前を笑つて、だ。

カーロイド襲撃は、その日だけ、必ず連日夜襲続いた。気がつくとも、日をあうごとに、それは強いものになつていつた。

「娘ら、この町を全面的にぶっ壊つつもりなのかい？」

スラフは、うなづき、頭を落すがそれ以上の姿を放きはじめた。

怪物たちはアントーは、やはり弱蟲、若の風であつて、やつよ、青山を落す所



それも私。『『アの紳士中で、ハーバードに北米開拓者アカデミーを始めた。君の恩返しもせば、ハーバードをなれるのはつらかっただ。とにかく、この性質のアカデミーは、ハーバードが創立した。』』さりげなく、私は見事な所とばかりである。

アーティストの「物語」を「物語」で見ること。即ちアーティストの「物語」を「物語」で見ること。

5. 雜誌

（二）新紀遺物之種類（新石器時代）

「此の入口は危険、1 クロス、警笛を鳴らす」などと記載してある。

¶ 112767-1.

しかしそこはまだ、鹿沼川の邊でもあり、一歩踏みはずせば、10メライトの
やうな危険な崖である。



ノドルは、横顔に1歩1歩進んでゆき、何とかして北の入口の前まで、たどり着いた。

御用人物の内、ハラダ一本の繩がウチアリ。已

橋は、やはり島面から10メライほどの大さの所にあり、対岸も崖になっているのが見える。

とりあえず ハトルは 司令官へ入るところだ。

電の中よ、黙然としておき、人々の姿を過ぐるあたり、れんよく静かさだ。

多くも「トよりよノ口は多い」であろう。カバヤ商店はそれとあるとは思えなかつた。家どりの家はひつそりといて、店はあるものの、客の姿は多く見られなかつた。

ここカイ今日ウチは「こが」アスカ新たな歌の出来物とみなそのであるアスカは晴天アスカ入口アスカに立アルにチビテロドナ酒を見上ア。あの居には、何かがあるに違いない。

そんな思ひが誰のしの風呂入つてある。

「ハト」は町の中へと入ってゆく。そして、ついでに、先ほど日暮の事。大きな晴耕をみて、半弓ひだつた





32



33

●スタート方法

このゲームは 第一部(ディスクワ A 第一部 ディスク B の一枚組です。
CD-ROM版と1枚 同じPC 98、など

ディスクワ Aを ディスクドライブにセットして 電源を入れて下さい。
2トライプの場合 1トライプの場合

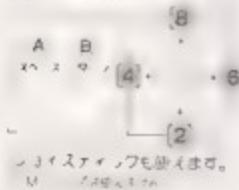


タイトル画面が出てからスペースキーを押すとゲームが始まります。
ディスクワBは、直前にディスクAをセットして、ディスクワAに入れ替えます。

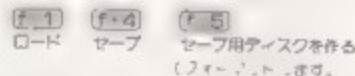
●操作方法

使用キー

アンキー(移動)



アクション(ロード セーブ)



●(その他の操作)



Esc タイミーを早め。



持ち物を見る、装備する。



装備、ドロップを使う。
売り置きなどの設定。(セーブ)



ゲームモード選択。両面再生にもつまむ押し。



本を眺む。(持ぼの条件がそろってのみ可能)。



ONにすると高速モードになります。



(PC-98H/LFH/MH/DOVAの高速モードとPC-98シリーズのみ)



サウンド、ON/OFF(FMシンセ及びシナジーのBEEP音のみ)

画面説明

Max Hit Point

生命力の上限です。
キャラクターの
ヘルメットで表示
されます。

Hit Point

生命力です。
わざりごとそく
死んでしまえば、



EXP

モンスターを倒す
ときに経験値です。
それが増えるとキャラクターやヘルメット
が強くなります。

次のレベルになると
必要なEXP

持っているGOLDです。

持っているモンスターの生命力

感應所には、下記、戦っている
モンスターの生命力をしめす
が表示されます。

（一）長さはMax HP/1を
黄色はHP/1を
青はダメージをそれぞれしめします。

ダメージは町、村、街角でも、止まつて、れば自然に回復しますが、神殿の
間やダンジョンなどでは、放置されません。

キャラクターのノーマルアタックによって、あるいは特定の目的、冒険を
達成することで、一定のEXPを得た場合においてここなわれます。

S ステータス

⑤キーを押すと見れます。右カキーを押せばもとの画面に戻ります。

キャラクターのレベル

攻撃力
防御力



Hit Point
/Max Hit Point
EXP
所持GOLD
現在装備しているもの

攻撃力、防御力はキャラクターのレベルと装備している武器、防具などによって決まります。

同じ武器、ヨロイなどを装備していても、キャラクターガレルレベルアップすれば攻撃力、防御力も増えます。

I 持ち物を見る、装備する。

①のキーを押します。「スペース」を押すと、もとの画面に戻ります。



一 装着されているものの名前
一 自動的に選われるもの

左では、Ringが選ばれ
Ring of Timeを装備したこと
が表示されています。

装備して使うもの（装備して初めて有効となります）

②のキーを押すと、自分で持っているものを見ることができます。例で「口」などの装備はこの時にあがないます。

③ ④ 上下でSWORLDからRNGまでとの種類のうちものを装備する力
遊びます。

④ ⑤ 左右で装備するものの選択です。道ばたのものは「左」、「ワカツ」で選択され、装備されます。

ITEM（アイテム）は、装備するだけで使われるものと、装備してから⑥キーを押して使われるものと種類があります。

自らからを装備して、右カキー、ステータスに午去されます。

F 4 セーブ

セーブ、どこででもできます。④を押して、画面の指示に従って操作して下さい。

セーブは通常アドン「おこなわれよう」のセーブ用ディスクを一枚用意して下さい。初めてセーブすると、⑤を押して、セーブ用ディスクをフォーマットして下さい。

主：「セーブ」を選んで、上部「セーブ」ボタンを押す。次に「セーブ」を押して下さい。

F 1 ロード

セーブだと「ろから始めな」ときは、ゲームをスタートさせ（から①キーを押して、画面の指示に従って操作して下さい）。

又、2トライの場合は、セーブ用ディスクをセカルトドライブにセットしておけば、キャラクターが死んで、GAMEOVERになってしまっても、②「スペース」を押すと自動的にロードされ、セーブだと「うからすぐご始められます。

● 店屋など



店などの建物に入ると、
左のように画面が変わります。
したがって、買う、売、品物
のところへ②③④をで
カーソルを合わせて、

⑤キーを押して下さい。
(スペースでも良い)

・会話



アーティスチックは、会話をすることが非常に大切なり。

会話は、相手と正直坦率につかそとのおこるわれれます。



又、特別な場所でアーティスチックが出来ることもあります。

私基カーモード用るには、荷物を
お押して下さい。

・戦闘



戦闘キモノアリとふりかる
とぐれられれます。

キャラクターゲイツを受けて
とくに用意されまます。



やり方によっては、ほつだくダメー
トを受けがて敗戦する事もあ
ります。

もと

ま正面からぶつかからざに、分裂
して心力がなくなるのがうけ
です。

・宝箱、扉の開け方

宝箱



宝箱は、金瓶と同じように、箱の
正面から力がさめきります。

拍し、扉がないと開かない箱もあ
ります。

扉



扉は、それを開くことのできる
鍵を持つていれば、忍びかかるだけ
で開きます。

●主なアイテム



WING

どんな場所にいても、これを使えば飛び降ることができます。



HEAL POTION

これを呑うと Hit Point を完全回復させます。



MIRROR

これを使えば、一定時間、モンスターの動きを止めることができます。



POWER-RING

これを装備していると、戦闘のとき、モンスターに与えられるダメージが、2倍になります。



RING-MAIL

装備していると、戦闘のとき、モンスターから受けたダメージが半分になります。



TIMER-RING

装備していると、モンスターの動く速さが半分になります。



HEAL-RING

装備していると、れど、どんな場所においても、Hit Point が回復します。

●主な登場モンスター

リーボル(Rheboll)

犬猿とも猛獣とも呼ばれている動物である。

めったく人に襲うことはない。と言われているのだが、『最近好戦的になって、脇をきわめ、その鋭い牙をむしるようになつて』。



カーロイド(Curnyoid)

骨ちる木造の中で、特に黒い血液を見るのが好きな者である。片手に剣を持って攻撃してくれるが、それほど強くはない。



ウメガン(Umugan)

死して墓の下で眠っていた者達が生き返ったもので、何苦力こよつて焼られて、あいし。

全身を皮の袋で包んでおり、その顔には、鼻をつくほどの死臭をさせふわせる死人の顔が見えかくれするところ。

メノン(Menor)



「わたくしを、で出来はイ崩れちろ。
一崩では、巨大亀の目こ、巻がは
ト。」だもつだと、うのがあるバ
定りでない。
前方にしが注意をむけな。いため後
ろから、攻撃によれ。だらう。

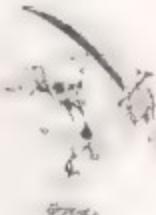
ブルナー(Blerner)



この刃は珍。四本足の虫の
怪物である。
ちよ「まきと巻きまわり」上りを
見付ては、口力、巻き、そ
れを構えようとする。

ウノス(Uhnos)

はるか昔、エストニアの草原を走
りまわって、で駆けの牛の鳴く
人の聲の音が、うき、鳴がゆく、
もの。
片手に鮮血の大劍を持ち、猛牛の
ごとく突進しながら、攻撃してく
る。



アーマー

ライアス(Lyus)



何故、南方の地に、力生肉、な。
強敵が、こにいるのが、わからな
いが、多分何者かの力によつて、
むりやり連れ、こぞるのじうう。
多分力強さが強化に、力なく丘登
になつてゐる。

ルーター(Looter)

へこ張るものは、何でも轟やそ
うとする災害。
体力を充せへられるよ。手では尚
ざことができる、倒すには、頭が
い弱を取る。力なし。

グリエル(Gryel)



見ての通りゼノー様の体を有、
それよ強。斧力を持つて、も。
再生能力もあり、腕や体を切
り、すぐに治つてしまふ。
自分の部分が弱点だと、。





インペル(Dinvel)

群くはむ力はよ。ガ 間の王に
せえる者ぞと。う。

片手に風の力をあびた鳥を持ち、
剣の力を倍大させる呪文をとなえ
ながら、攻撃をしがけてくる。

オーフロット(Oacrot)

カシの木で作られた怪物で、その
手には、こん棒があきめられてい
る。
切れ味の良い剣なら一撃で倒せる
だろうが、刀があまりないと何回
も切りつけなければ倒すことは
できない。



オスクロス(Othclos)

巨大な一匹のオオケである。体
長ふ人の2倍以上。重さは人の
3人分ほどあると。う。

鎧兜動物のうちに入るのだが、最
近肉食の方へかだむいてゆき、人
をも食らうようになってしまつた
ようである。



レスコイド(Rescoyd)

カノア朝7時代が坐えた。お頃地
上をあぶねぎわつた巨人族である。
人々にさ生氣 ざものと思われて
いるが、若だけがその姿を取り戻
してみし。



ケフスケン(Che asken)

この鳥を見た人々は、不死鳥の肉
未と思つたらしいが、寧ろそうで
はなく、全身を浴ぬう炎ほその鳥
が発する火が燃えているものだ
と。う。とガのかつさ。
空からさばやく飛。あり。その強
い爪で攻撃。てくると。う。

リメンティ(Limendy)

人と虫のキメラとでも思つたらふ
いどううか。群。、野生原因は、
いまだにわからぬ。
頭と下半身は虫、頭ると脚は人と
なつてあり、心臓を2つ持つてゐる。
動きは以外と早く、歩きはぎこち
くみである。





ブライザル(Brayzal)

負ちゆう強の體力ふと、口唇を包み、
憑瘡の心をもつた要領士。
その事は、人間役とは思え
ぬ程慣れてあり、よほど低い價値
た者にしか、因る事はできない。

カロン(Karon)

死んで由をさきよう人の魂を食つ
る魔魔。
常に魂は死、かと、せわしく動き
まわり、時には自ら人を殺し、その
魂を食べる、ということをしている。



ナブル(Nubrrow)

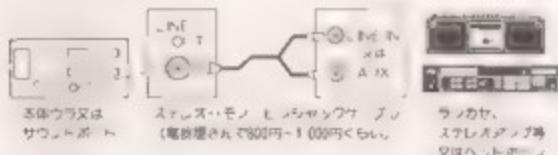
強烈な電気をもひた触手で相手を
びりさせ、その脳を食つた怪物。
動きよのうので、注意してカガ
れば躊躇に倒すことができる。



・サウンドについて

ノンセウスオノ等ご接続して聞くと、本体がスピーカーと並べるもの
にならぬ、追加のあるサウントになります。

この追加あるサウントでより一層、ゲームも面白くなります。
ぜひお試しあさい。



追跡片の機械によつては、接続であるケーブルが違う場合もあります。
お近くの人などに聞いてケーブルを読んで下さい。

注 PC-98シニア・サウントポート
PC-9801-26 をお使ひになる場合

- ・サウントポートの割り込みSWを INT う又は日だ。
- ・ナブル・モード時、モードセレクトスイッチ
モードセレクトスイッチモードセレクトスイuchi

それ設定して下さい。

— CREDITS —

Game Design 桥本 昌哉
Programming 桥本 昌哉
Scenario 宮崎 友好
Graphic Design 山根ともお
Monster Design 古代 彩乃
Music Compose 古代 祐三 石川三恵子
Map Design 桶谷 正剛 谷田 佳彦
Conversion Staff 桥本 昌哉 桶谷 正剛
金田 佳彦 宮崎 友好
Instruction Manual 宮本 恒之 五十嵐哲也
Manual Illustration 佐藤 麗美 古代 彩乃

Produce 加藤 正幸

Staff 井上 忠信 木屋 善夫
大浦 孝浩 中島 博
都築 和彦 高山 孝一
立川 敏男 秋葉 紀好
富樫 克美 金井 静夫

92年10月 第3版





こうした状況下で、「イース」が生まれた。プログラム、グラフィック、シナリオ、ミュージック。その他様々な要素が美しい協和を奏でることによって、「イース」は見事に独自の世界を作り出すことに成功した。この作品を自分でパソコンでプレイしているみなさんも、きっと自分なりに「イース」のバックグラウンドや作者のメッセージを感じ取っているはずだ。

「イース」はやがて来る新たな時代へ向けて、RPGというジャンルを背負って立つ強固的な存在である。

「イース」は、僕にとって非常に思い出深い作品となった。テストプレイや制作スタッフだけの特別記念パーティーにもお招きに預って、ソフトの制作過程というのを目の当たりにさせていただいた。

最後に、そうした貴重な経験や、今回のパソコンソフト史上初とも言えるライター・ノーツの場を提供して下さった、日本ファルコムの加藤社長、井上部長、プログラマーの樋木氏。その他多勢の「イース」制作スタッフのお礼の言葉を持って、この席を締めくくさせていただくとしよう。

87年6月8日
ゲーム評論家 山下 卓



★著者紹介
本名：山下 卓（やましたあさる）

（略）名古屋大卒にして就職される。

名古屋市立平賀中学校、名古屋市立高等学校、名古屋市立平賀中学校、名古屋市立高等学校、名古屋一橋大学商学部院卒業。

（略）現在には、フジテレビ「フジノドレミア・ピクシ」で優勝。さらに毎日・日刊紙、同業者のグラントチャレンジオランダ王室で史上最高得点を獲得。知識に富む才媛で、クラシックコンピュータ、AVG＆RPG、「南京物語」などがある。

対照「マイコン日本版マガジン」に84年1月より始まった「オヤレンジ／アドベンチャーゲーム」欄年2回より掲載された「E&S」筆の「スキューバアドベントチャーブーム」。この企画書の読者の心をガッカリさせ込み、現在では、執筆者に翻案つつ、丁寧な文、薄毛系「パソコンエンターテイメント雑誌」もつぶされる。パソコン界の先駆者たちライターである。著書に「オヤレンジ」（TOKYOアドベンチャーゲーム）、「オヤレンジ／パソコン／AVG＆RPG」、「南京物語」などがある。



Liner Notes



R PG(ロールプレイングゲーム)を解き終えて、画面に浮かんでいる「The End」という文字を眺めている時に胸を通る想いには、大きく分けて2種類ある。

ひとつが、ゲームが解けて良かったという安堵感とそれに付随する自己満足感。そしてもうひとつが、ゲームという媒体を通して、制作者サイドから送られてきたメッセージに対する、いわゆる「感謝」と呼ばれるものだ。

少なからぬ金額ではたいてソフトを購入し、プレイしている以上、そのゲームを解き終えた時に前者の想いを感じるのは当然のことなのだが、後者のような感情をもたらしてくれる作品となると、これは極めて少ない。

その点、「イース」は、最大屈に近い「感謝」をもって、ゲームを解き終えた保護プレイヤーを確くは説いてくれる。

もっとも、感謝と言っても、アッと驚くどんてん返しのたぐいとは、ひと映像で、「イース」で明られる感動とは、ひとつの感動が終わったことに付随する糾結的な余韻であり、映像で言えば、「インディージョーンズ」や「ロマンシングスーシー」といった最後満足的作品を見終わった時に感じるあの爽快感にも通じる点がある。

C のゲームのタイトル、「イース」は、フランスの人々の間に伝説として広がる架空の町の名前である。

西暦4世紀、機械的なダムによって湖から守られていた「イース」は災難を被っていたが、旅人で説教された王の娘がダムの門を開けてしまい、その町は一夜のうちに水没してしまったと、いくつもの物語に記されている。

C のゲームの舞台となる「イース」が、そのまま地上の町と果たして同一のものなのかどうか、僕にもわからないが、昔から神話的作品を作らせたら右に述べるソフトハウスはないと書かれている日本ファルコム社だ。ゲームとしての実現の仕方は、淀石という言葉を使わずに表現のしよがない。

C イスクをブートさせると、いかにも手の込んだことがわかるタイトル画面が、フツとディスプレイ上に浮かび上がる。豪華と神々しさを感じさせるBGMが静かに流れ出し、プレイヤーをいつまでもそこに引き止めようとするのだが、ゲームをプレイしたいという利害的の感情で、操作部のリターンキーを押す。

すると、今度は一転して明るい画面と軽快なBGMの町の構造となる。そこで、町の住人達と会話を掉り落していくうちに、僕の心はいつしか「イース」の町へ、アドル・クリスティンの元へと感情移入していく。

その後は、もう制作者サイドの想いがまま、僕はアドルその人となり、「イース」の世界を駆け

過り、モンスターと戦い、アイテムを拾い集め、フィーナとダルク・ファクトを追い求めているのだ。ある時は、市民の帮助の中で、周囲に潜んでいたモンスター達に仕えながら。またある時は、他の囚犯を意気昂々と追いかねながら。

C うしたゲーム展開の中で、ともすればグラグラとしてしまいがちな恋愛ストーリーを、ピシッと引き締めているのが、廻転音楽に配置されたら確かな「」のデカキャラだ。そもそも、この「デカキャラ」という言葉は、同社の「サナドック」で用いられて以来、業界内で頻繁に使われているようになった隠語なのだが、「イース」のデカキャラは「サナドック」のそれとは違って、それぞれが個性的な攻撃方法・強みを有している。

分割しては身体をするヴァシリオין、オプション(?)を振り廻しながら2匹で攻めてくるヨグレフレンヌ・オムルガムなどを初めて見た時には、プレイヤーは必ず驚愕するに違いない。

C かに、このデカキャラ理由は、今までのゲームと比較すると、かなり強い傾向に入る。RPGの場合は標準などといふ人にとっては、タマラ系の魔門となるかもしれないが、反復練習すれば、倒すのは不可能なことではない。もしも、デカキャラを倒した後、F4キーはSAVEのキー)を押す時に、また一歩ゲームが進んだという喜びを見るのは、僕だけではないはずだ。慣れていくと、デカキャラのいる階層を見つけるのが、結構でオアシスを見つける時のような快感にさえなってくる。

C さらに、この「イース」を語る上で忘れてはならないのが、その音楽性の高さだ。最近、ゲームのBGMにも仲間の眼光が当たりはじめ、レコードショップに「ゲームミュージック」という新しい種が目立つようになってきたが、ゲームセンターのゲーム、いわゆるビデオゲームと、パソコンゲームとの間に、ハード派の港もあって、まだまだ大きな闇があると考えられている。ところが、この「イース」によって、その人は標準から離されそうだと置ても過言ではないだろう。頭のBGM音楽の世界まで駆逐している感がさあある豪華らしいミュージックが、場面や状況が変化することに、惜しげもなく次々と鳴れてくれていくのだ。

前面において音楽が非常に重要な要素を占めるのは、みなさん先刻ご承認だと思うが、今やそれはゲームソフトというジャンルに関しても同様である。業界No.1のミュージック・コンポーザーを務めながら、「イース」では、廻転音楽の中でも最終的に15曲以上まで詰り込んだというから驚かだ。もしも「イース」が、BGMも何もなければ作品だったら、そのゲームとしてのおもしろさがどれだけ減じたか、みなさんにわざわざリードしていただるだろう。

C ゲームソフトは、それまでの既成のイメージを覆して、ひとつの文化創造へと大きな到達を遂げようとしている。単なるゲームではなく、そこから何かを感じ取れるような作品が主流となる時代に向けて……である。